ゲーム音楽動画の楽しみ方。

IWAO OTSUKA

ゲーム音楽動画の楽しみ方。

IWAO OTSUKA

目次

はじめに。
本書の目的。
ゲーム音楽動画の具体的な事例。
研究の進め方。
現状の課題。
総論。
楽しみのポイント。その要約。
動画毎の推奨分析内容。
実際の動画の評価。サンプル事例。
ゲーム音楽動画のストーリーの評価ポイント。
評価の対象。
評価ポイントの分類。簡略版。
評価ポイントの分類。詳細分析版。
各論。
舞台。装置。仕掛け。
音楽。
カメラワーク。
ゲーム音楽動画の対象年齢。
キャラクター。
主要な分析視点。要約。
静的特性。総論。
静的特性。各論。
キャラクターの造形。その分類。
キャラクターの視覚的な印象。その分類。
キャラクターの声質の分類。
楽曲の感じとキャラクターの性格との連動。
キャラクター。その動画表現上の特性。
キャラクターの動作や振り付け。その意味。
キャラクターデザインの魅力。サンプル事例。
音楽の効果の分類。
動画の映像上の効果。
課題。
ゲーム音楽動画が持つ限界や問題点。その軽減のための方策。

ゲーム音楽動画の鑑賞。それが抱える、趣味としての課題。
結論。
動画の評価。その高さ。その素晴らしさ。その総合的な要約。
参考情報。
ゲーム音楽動画。Youtubeにおける、私が推奨する、動画提供アカウントの、情報。
私の書籍についての関連情報。
私が執筆した全ての書籍。その一覧。
私の書籍の内容。それらの自動翻訳のプロセスについて。

ゲーム音楽動画の楽しみ方。
Iwao Otsuka

はじめに。

本書の目的。

ゲーム音楽動画が持つ、動く美術工芸品としての素晴らしさを、世界に向けて紹介すること。
ゲーム音楽動画の評価手法についての探査。
ゲーム音楽動画の分析や批評の視点を確立すること。

ゲーム音楽動画の具体的な事例。

本書では、以下を利用する。

アイドルマスター　ミリオンライブ！　シアターデイズ。
その公式動画。
そのゲーム利用者によるプレイ動画。その高解像度動画。その4K60fpsの解像度の動画。

研究の進め方。

（1）
分析視点の内容の一般化。具体例から、分析視点の上澄みの掬い取りを行うこと。動画のタイプの分類。分析視点の明確化。内容の体系化。
実際の動画を一つ一つ鑑賞しながら、その動画を評価し楽しむ上で

の要点に当たるポイントを、その場で思いつく限り、色々多数列挙して、分類し、まとめの形へと整理すること。

（２）
研究を進める上での注意事項。
キャラクターと衣装の割り当てが、プレイヤーの好みや設定によって、同じ楽曲でも、動画毎に、その都度変わること。
動画によって、人数の変動があること。少人数と多人数と全員。
動画によって、通常動画とスペシャルアピール動画とがあること。
ネット上で閲覧可能な動画には、ゲーム運営会社の公式動画と、プレイヤーの独自プレイ動画とがあること。楽曲によっては公式動画が無いものがあること。

楽曲毎の個別評価は、キャラクターと衣装の変動で変わってくる面があり、そのままでは面倒であること。やり方に工夫が必要なこと。例えば、評価対象を公式動画に固定すること。画面解像度の面では、プレイヤー独自動画の方が見ごたえがあること。

（２－１）
楽曲内の可変要素。
登場キャラクター。キャラクター毎の衣装。キャラクターに連動した歌唱音声。

（２－２）
楽曲内の不変要素。
舞台装置。舞台演出。音楽。歌詞。歌唱メロディー。ダンス振り付けと身体動作。

現状の課題。

既存のゲーム利用者の興味は、キャラクターと声優と歌曲と歌詞と衣装に偏っている。動画表現の中心に当たる、舞台の仕掛けやキャラクターの表情の動きや振り付けやダンスの動きやカメラワークに

は、かなり精巧に作られているにも関わらず、ゲーム利用者には、余り興味が持たれていない。ゲーム利用者は、キャラクターゲームのシナリオと、音楽ゲームの点数取りと、声優ライブの追っかけに夢中で、動画表現を余り見ていないし、動画表現の実力の高さも知らない。
ゲーム音楽動画についての需要は、現状では、今一つ低い。公式動画は、解像度が低くて、内容が見にくく、内容の判別も今一つやりにくい。その鑑賞や評価は、公式動画ベースでは、かなり困難である。
高解像度のゲーム音楽動画は、その凄まじい綺麗さに圧倒される。それらは、まさに動く美術工芸品みたいな感じである。それらは、細部まで高い完成度で作られている。そうしたことを、それらの動画の視聴によって、誰でも実感できる。
ゲーム音楽動画の鑑賞は、高解像度の4K動画で行うのが望ましい。動画の素晴らしさを普及させるために、ゲームの運営会社に、4K60fps動画など高解像度公式動画を、積極的に公開か、ダウンロード販売してもらえるよう、促すこと。その実現が、必要である。

総論。

楽しみのポイント。その要約。

各キャラクターのダンス動作が、コンピューターの能力を生かすことで、100パーセント完全に揃う。まさに生身の人間離れした完璧な団体ダンスをひたすら楽しめる。各キャラクターは、必要に応じて、別々の同時並行動作や相互作用動作をすることもできる。
各キャラクターのダンスのしぐさがとても女性的で、内股閉じとかで、男性には魅力的である。
各キャラクターのダンスの振り付けがダイナミックで曲や歌詞に合っている。振り付けに合わせて踊る、サンプリング元の生身のダ

ンサーの人の動きがとても上手である。
各キャラクターの顔がそれぞれ別々で個性があり、登場人物の数が多いので、それぞれに楽しく、見ていて飽きない。
各キャラクターの顔や目の表情のデザインがキャラクターごとに個性があり、スマートですっきりしていて澄んでいてきれいで可愛らしく、女性性の極致である。
各キャラクターの声が別収録でも揃って聞こえて、キャラクターごとに声に個性があり、それぞれに感じが良く、可愛らしい。
各キャラクターの衣装が多様で華やかできれいで凝っていて、身体の動きと同様、あたかも生身の人間用のそれを見ている感じでとてもリアルである。
各キャラクターのコンピューターグラフィクスのダンスの手指や足、腰の動きが、生身の人間の動きを完全に再現していて、完成度や品質が非常に高い。
ダンスの舞台の作りが、人工画面で無いと決して出来ない、大胆な、ひたすら大がかりなことをやっている。舞台照明が現実離れしていて、ひたすらきれいである。
楽曲に多様性があり、和める感じのものからシリアス一辺倒のものまでいろいろなタイプが楽しめる。
アイドルは異性にとってもてるが異性と決してくっつけないという根本的な問題を抱えているが、アイドルの存在を生身の人間でなく仮想的なキャラクターにすることで、ファンが誰でもアイドルと自由にくっつける、アイドルを独占できるようになっている。

キャラクターの顔や表情と、歌唱と、身体動作と、衣装を、完全分業制にして、それぞれの専門家が生成を行うことで、キャラクターの作りにおいて、ベストプラクティスと究極の完成度を実現している。キャラクターは性的な魅力や誘引力に溢れている。分業制を行った代償で、キャラクターは、生身の人間とすることが不可能となり、仮想のキャラクターとなっている。そのことは、同時に、舞台や装置の仮想化をもたらし、舞台のつくりは、物理的制約や金銭的制約から解放され、思いのままのアイデアで、動的で、スケールの大きい設備になっていて、楽しいギミックに溢れ、華やかで、素晴らしい出来となっている。
キャラクターは、多様な個性を持った多数の人物が用意されていて、視聴者は、好きなキャラクターの組み合わせを自由に選び、

キャラクターたちに好きな衣装を着せ、そのことで、好きなステージや歌唱を実現することができる。
キャラクターの身体動作が、現実の生身のダンサーの動きを、一つ一つの指先の細かい動きに至るまで、１００パーセント完全に正確に採取するか、その採取結果に、デザイナーが逐次補正の手を加えることで、コンピューターの力で、全てを忠実に再現出来ている。
キャラクターの顔の表情動作を、デザイナーが逐次、楽曲と歌詞の双方に合わせて、適切な動作を作成することで、コンピューターの力で、全てを適切に再生出来ている。

動画毎の推奨分析内容。

曲調の特徴。
舞台の特徴。
キャラクター登場時の特徴。
キャラクター衣装の特徴。
キャラクター配置の特徴。
キャラクター表情の特徴。
キャラクターダンス振り付けの特徴。
ダンスのダイナミクスの特徴。
キャラクターの歌唱の特徴。

実際の動画の評価。サンプル事例。

評価対象動画のシリーズ名。アイドルマスター　ミリオンライブ！　シアターデイズ。

Starry Melody
https://www.youtube.com/watch?v=4IORlm3VBfs

曲調の特徴。長調で、終始明るいこと。比較的落ち着いているが、後半は、かなり盛り上がること。
舞台の特徴。夜間を想定していること。ステージを照らすライトが明るくなったり暗くなったりすること。背景の複数の巨大なステンドグラスが、西洋風のデザインで、いくつも並んで明るく輝くこと。
キャラクター登場時の特徴。5人が横一列に並んでいること。
キャラクター衣装の特徴。筆者の視聴した動画では、一人ずつ異なった、西洋風の凝ったデザインの綺麗で、全般に華やかで可愛らしい感じの衣装であること。
キャラクター配置の特徴。5人が、メインキャラクターが前面に出る形で、三角形の配置に移行すること。
キャラクター表情の特徴。終始、明るく落ち着いた感じであること。
キャラクターダンス振り付けの特徴。大きな手振り身振りで、身体の回転動作を伴って活発に動き、最後に、星形のマークの描画を行うこと。
ダンスのダイナミクスの特徴。最初は静かだが、途中から活発となり、その後はその状態を維持すること。
キャラクターの歌唱の特徴。各キャラクターが、明るくはっきりした声で、歌うこと。キャラクター毎に独唱する部分と、キャラクター全員で合唱する部分に分かれること。

評価の概要。

キャラクターの服装がきれいで美しいこと。色彩もカラフルで、模様も多様で、見ているだけで感動し、細かいところまで、美しく完璧に仕上がっていること。キャラクター毎に様々な色やデザインのきれいな服装や髪飾りを見られるのが、多様性と美しさ、可愛さ、華麗さ、リアルさを兼ね備えた表現になっていて、素晴らしいこと。キャラクターの服装が、とても可愛らしくて、美麗で魅力的であること。
キャラクターの動きが、生身の人間と同じレベルまで、精細さの点で、完璧に仕上がっていること。動きが多様で、いつまでも飽きないこと。キャラクターの動きが活発で、とても高い運動能力や身体

能力を再現できており、細かい動きも大胆な動きも巧みに作り込まれていて、見ていて楽しいこと。動きのジェスチャーが、楽曲や歌詞と完璧に連動しているのが確認出来て、素晴らしいこと。
キャラクターの表情の動きが、とても生き生きしていること。目や眉や口の動きが、本物の生身の歌手そのものでリアルであり、かつ可愛らしく、美しいデザインでデフォルメされていて、何度見ても飽きないこと。表情が、楽しさや真剣さや優しさといった内実の感情をリアルに表現していて、楽曲の世界に深く引き込まれること。
キャラクター同士の掛け合いが、良く考えられ、作り込まれたジェスチャーの組み合わせで表現されていて、リアルで、楽しく、引き込まれること。
舞台の構築が、大がかりで、斬新な仕掛けで、見た目がとても綺麗で華麗に映える出来になっていて、光や構築物も、クリスタルのように滑らかに硬質性を保って光り輝いていて、何度見ても、見飽きないこと。
キャラクターの歌唱が、とても発声のコントロールが上手で、声も綺麗で、音声帯域の幅も広く、楽曲や歌詞の内容を確実にフォローし安定して表現することが出来ていて、さすが声を出すことに才能を特化したプロの声優や歌手の仕事だと、感心させられること。複数人が出演する動画では、キャラクター毎に、様々な個性に溢れた発声を安心して楽しむことが出来、表現力が高くて、いくら聞いても飽きないこと。キャラクターの歌唱は、曲に合わせて、多様に変化し、楽しく飽きないこと。
カメラワークが、多様で斬新な驚きに満ちた視点で、舞台の素晴らしい出来や、キャラクターの仕草や表情を、時に思い切り近づいて拡大したり、別の時には、俯瞰視点から、歌唱が行われている地点の中心地に急速かつ確実に迫ったり、複数のキャラクターの特徴ある動きを代わる代わるピンポイントで綺麗に映し出すことに成功していて、何度見ても見飽きないし、見るたびに新しい発見に満ちていること。
舞台と複数キャラクターの配置の構図の全体像が、高い調和を実現していること。

ライアー・ルージュ
https://www.youtube.com/watch?v=MmpGjalFu6o

曲調の特徴。短調で、終始暗いこと。比較的落ち着いているが、時々不安定な感じの音の高さの変動を行い、後半は、かなり盛り上がること。
舞台の特徴。ライトの光線の照射が絶えず変動し、明るいこと。超現代的な赤色の構築物が舞台全体に、目立つ形で配置されていること。画面の前部に独自の結界が張られていること。
キャラクター登場時の特徴。5人が前後の列に分けれて、メインキャラクターを前方の中心に配置する形で、並んでいること。
キャラクター衣装の特徴。筆者の視聴した動画では、独唱担当のメインキャラクターが、西洋風の凝ったデザインの、綺麗で大人びたセクシーな感じの、とても目立つ衣装であること。
キャラクター配置の特徴。5人のキャラクターが、前後の列に分かれて並んだ状態を保ちつつ、舞台の上を絶えず小刻みに動き回ること。
キャラクター表情の特徴。独唱を担当するメインキャラクターが、終始、真剣で、深刻な感じの表情で歌い続けること。
キャラクターダンス振り付けの特徴。比較的落ち着いた感じを保ちつつ、舞台の上を小刻みに移動し回転するダンスを繰り返し行うこと。
ダンスのダイナミクスの特徴。大きな変動は無く、比較的落ち着いた状態を保つこと。
キャラクターの歌唱の特徴。一人のメインキャラクターが、はっきりした大人びた声で、終始、独唱の形で歌い、時々声を張り上げること。

評価の概要。

キャラクターが行うジェスチャーが、終始、スマートで高度で繊細な感情表現力に優れていて、特に曲の終わりのジェスチャーが意表を付く面白いものになっていること。
キャラクターの衣装とその動きが、キャラクターのボディーラインや肢体の美しさを見事に息を呑むように表現しており、とてもセクシーで斬新で魅力的であること。
キャラクターの身体の動きが、終始スムーズで素敵で、高度な運動

性に満ちていて、美しいこと。
キャラクターの表情が、强気さや真剣さや心の悩みといった深い感情の絶えざる揺れ動きや変動を、眉毛や視線や首振りの的確な動きの連鎖で、確実に表現することが出来ていること。それは、人間の心理の動きを忠実に再現しており、仮想の存在でありながら、生身のような不思議な素晴らしい感覚をもたらしていること。
キャラクターの声の変化が予想外で絶妙で、生身の情感の再現性に溢れていて、抜けるように透き通っていて、綺麗であること。それは、終始、成熟した大人の魅力に溢れており、直ぐに時間が経過すること。
舞台の構築物が、現実離れしていて、未来感のような未知の驚きの感覚があり、色が斬新できらびやかで、きれいさと巧みさと複雑性と高度な構築感を兼ね備えていて、素敵であること。光の照射や、独自の結界の表現が、ソフトでまばゆく美しいこと。
カメラワークの撮影角度が終始刻々と多様に変化して飽きることが無いこと。カメラワークは、撮影対象の動きをアップにしたり、遠くから俯瞰したり、視点の幅広さと近接性とピンポイント性を、両方とも見事に実現して、視聴者の見たいと思う内容を、絶えず連続して、漏らさず捉えることができていて、完成度や満足性が高いこと。

ジレるハートに火をつけて
https://www.youtube.com/watch?v=utClLPShrwk

曲調の特徴。短調で、終始暗いこと。後半にかけて、かなり盛り上がること。
舞台の特徴。舞台をほの暗く黄色に照らすライトが、楽曲の進行に合わせて、その明暗を大きく変化させること。直線を主体とする複雑な形状の立体が、舞台全体を覆っていること。大きな明るい炎が、目立つ形で、背景の窓の外側で燃え続けると共に、後方や前方からランダムに噴き出すこと。
キャラクター登場時の特徴。5人が横一列に並んでいること。
キャラクター衣装の特徴。筆者の視聴した動画では、一人ずつ異なった、西洋風の凝ったデザインの、綺麗で大人びたセクシーな感じの衣装であること。

キャラクター配置の特徴。5人が一列に直線的に並んだ状態を終始保っているが、最後で、集合スタイルに変わること。
キャラクター表情の特徴。メインキャラクターの表情が、終始、真剣で、深刻で、決然とした感じであること。
キャラクターダンス振り付けの特徴。微細な拍手や回転動作や振動動作を伴う、性的誘引力を強調するダンスを、キャラクターたちが、全員で、終始踊ること。
ダンスのダイナミクスの特徴。メインキャラクターが、大きく決然としてはっきりした動作を終始行うこと。最後に印象的な動作を行って、ダンス全体を締めくくること。
キャラクターの歌唱の特徴。各キャラクターが、はっきりした大人びた綺麗な声で、独唱と合唱を、代わる代わる歌うこと。

評価の概要。

舞台背景が、噴き上げる炎の凄まじさと、それがもたらす不安定で原始的な情感の強さに満ちており、その灼熱性が、確実に見事に表現できていること。それは、キャラクターの内面的な情熱の強さを反映しており、それを表現できていること。
舞台のほの暗さと、噴き出す炎の明るさが、表現上の強い対比を生み出し、視聴者に対して、強い刺激や印象やインパクトを与えることに成功していること。
各キャラクターの衣装の独自の素晴らしさが、個別に目立つ度合いが強く、斬新さや完成度や美しさや個性や魅力アピールの度合いの高さに満ちていること。キャラクター毎の衣装の明瞭な違いが、色彩面やデザイン面での多様性や取り合わせの妙味を実現していること。
舞台全体の闇のような暗さや、炎の勢いの強烈さや、メインキャラクターの視線の鋭さの表現や、キャラクターが絞り出す強く決然とした声の出し方や、キャラクターの表情の厳しさやきつさの表現や、キャラクターによる、きっぱりとした高速な首振りや腕振りなどの身体動作の表現や、それら複数の同時の組み合わせによって、キャラクターの心理的な内面における感情の鋭さや、強い決意や意志の表現が、高度に実現できていること。
複数キャラクターの小刻みな腕や手先や指先や肩や腰の連続動作の連携が、それぞれのキャラクターが持つ性的に危険な誘惑性や、そ

の奥に潜む女性の本質的な怖さや、その内面の深い闇を、高度に表現できていること。それを、歌唱する各キャラクターの間を絶えず渡り歩いて、複数キャラクターの身体の周囲の360度の詳細で完璧な回り込みを続けて行うカメラワークが、着実に捉えていること。
動画の視聴があっという間に終わり、最初から最後までワクワクして高い興味水準で視聴を持続することが出来て、終始、だれる心理や退屈さと無縁であること。

ドリーム・トラベラー
https://www.youtube.com/watch?v=T9vJkxpG_HI

曲調の特徴。長調で、終始明るく晴れやかな感じであること。比較的落ち着いているが、後半は、かなり盛り上がること。
舞台の特徴。ライトが終始明るいこと。淡い灰色系の色彩で統一された、シンプルで現代的なデザインであること。様々な色で明るくきらめく星々のギミックが多数配置されると共に、可愛らしいロケットのギミックが動くこと。
キャラクター登場時の特徴。5人が横一列に並んでいること。
キャラクター衣装の特徴。筆者の視聴した動画では、全員が、黒色メインで西洋風のフォーマルで凝った同一のデザインの、綺麗で、全般に重厚で柔らかい感じの衣装であり、明るい舞台背景の前で、とても印象的に映えること。全員が、黒色系で透き通った感じのタイツを着用していること。
キャラクター配置の特徴。5人が横一列に並んだ状態が基本だが、楽曲の途中で、各キャラクターが、個別に前後に移動すること。
キャラクター表情の特徴。各キャラクターの表情が、全員、終始、明るく華やいだ感じであること。
キャラクターダンス振り付けの特徴。各キャラクターによる、ふわふわと軽く跳ねるような躍動的なダンスの連続と、指先を伸ばして動かす大きな身振りと手振りが、舞台全体に、華やかで明るい活気を絶えず与えていること。
ダンスのダイナミクスの特徴。腕や手指を活用した大きな身振りと手振りの動作と、脚で跳ねるような運動的で活発な動作を、順次連続して行うこと。
キャラクターの歌唱の特徴。メインのキャラクターを中心に、各

キャラクターが、明るくはっきりした声で、明朗な感じで歌うこと。キャラクター毎に独唱する部分と、キャラクター全員で合唱する部分に分かれること。

評価の概要。

複数人のキャラクターによる、胴体から足元まで黒色を基調として統一された、重厚で柔らかな感じのコスチュームを全員がお揃いで着用して、なおかつ、全員が揃ってバネでジャンプを繰り返すような軽快で浮揚感に満ちた明るい感じのダンスを踊るところが、見ていてとても面白く、最後まで飽きないこと。
舞台全体が、明るい灰色基調で統一されていて、それが、キャラクター全員が揃って着用する黒色系統のコスチュームの統一感や、キャラクターたちの一斉動作による動きの統一感と調和していて、それらの掛け合わせによって、動画内容において、強力な統一感が生み出されており、見ていてとても心地良いこと。
キャラクターたちによる、スケールの大きい、躍動感に満ちた身振り手振りの連続が、キャラクターたちの表情の可愛らしい明るさの持続と、明るく希望や夢の実現を歌う歌詞の内容や、長調を基調とした終始温かい厚みのある響きを持つ明るい楽曲内容や、舞台の背景でカラフルに明るく輝く星々のギミックや、可愛らしいロケットの回転噴射成功による高速上昇のギミックと相まって、動画内容を終始明るく前向きなものとしており、見ていて、将来の成功への希望や前向きのチャレンジ精神を強く感じることが出来て、視聴者の心理を、元気で晴れやかで積極的なものにしていること。
異なるキャラクターたちによる代わる代わるの歌唱の交代や、それがもたらす声質の多様性や、それぞれの声優や歌手の歌唱コントロール上手さや声の出し方の工夫や意表を突いた巧みさが、聴いていて楽しく、何回聴いても飽きないこと。
カメラワークが、キャラクターの姿の前面と側面と後面を、歌唱の受け渡しのタイミングで交互に切り替えて映し出すことで、視点の多様性が終始生み出されていて、かつ、楽曲の進行に応じて、締めのところで、舞台全体や、キャラクター全員の統一感に溢れたコスチュームや動作を楽しむことが出来ており、多様性と統一性の両方を同時に楽しむことが出来ること。
カメラワークが、個別のキャラクターの細かい特徴的で跳ねるよう

な躍動感のある手先や指先や足先の動作を余すところなくピンポイントで拡大表示して拾って表示することが出来ており、楽曲や舞台構成やキャラクターたちのダンスのスケールの大きさと、キャラクターたちの細かい動作の巧みさの両方を、同時に連続して余すところなく楽しむことが出来るようになっていること。

ゲーム音楽動画のストーリーの評価ポイント。

ゲーム音楽動画のストーリーについて、視聴者が、面白い、興味を持った、つまらない、と判定を下す評価ポイント。
視聴者は、楽しい、緩い、ほのぼのしたストーリーが専ら好きな人もいれば、シリアスで動的な戦闘的なストーリーを面白いとして好み、緩いストーリーは受け付けない人もいる。
以下の表では、そうした視聴者のタイプ分けの参考になる、視聴者によるストーリー評価ポイントを、動画評価表現から抜き出して、筆者の主観で複数の因子に分類してまとめた。

評価の対象。

歌詞の内容やストーリー。
楽曲や舞台演出やキャラクターの動きや表情の雰囲気。その時系列のストーリー。

評価ポイントの分類。簡略版。

１
ポジティブーネガティブ。

（１－１）
楽しいこと。気分が浮き浮きすること。
怒りがあること。悲しいこと。気分が沈んでいること。

（１－２）
明るいこと。
暗いこと。

（１－３）
善意であること。人が良いこと。正義であること。
悪意であること。悪人であること。

（１－４）
正直なこと。裏表のないこと。
陰謀に満ちていること。裏切りがあること。

２
ドキドキ感の有無。

（２－１）
ゆるゆるであること。弛緩していること。
緊張していること。

（２－２）
止まっていること。のんびりしていること。
よく動くこと。忙しいこと。

（２－３）
平和なこと。
戦闘があること。殺傷があること。破壊があること。

（２－４）
下らないこと。笑えること。ギャグがあること。
真面目なこと。シリアスなこと。

（２－５）
安心できること。
不安をかき立てられること。

３
良い話か否か。

（３－１）
温かいこと。ほのぼのしていること。
冷たいこと。冷ややかなこと。

（３－２）
感動があること。
冷めていること。無感動なこと。

（３－３）
人情味のあること。ウェットなこと。
ビジネスライクなこと。ドライなこと。

４
時間経過の有無。

（４－１）
時間、筋が進まないこと。
時間、筋が進むこと。

（４－２）
成長しないこと。
成長すること。

（４－３）
日常的であること。。
特別であること。非日常的なイベントや事件の発生。

（４－４）
いつも通りであること。リピートであること。エンドレスであること。
ラストがあること。完結すること。

評価ポイントの分類。詳細分析版。

楽しみの源は何か?

Ａ.
総括的な概念。統括的な概念。上位概念。

１.
最上位概念。上位１番目の概念。

楽しさ。

２.
上位２番目の統括的概念。

（視聴者の側。）
魅力。素敵さ。見事さ。
満足度。充実度。
快感。心地良さ。

（制作者の側。）
能力の高さ。有能さ。上手さ。巧みさ。腕前。スマートさ。アピールすること。優位性。

３.
上位３番目の統括的概念。

（制作者の側。）
表現力。
完成度。完璧さ。品質。
作り込みの度合い。入魂の度合い。

（視聴者の側。）
面白さ。興味の強さや深さ。夢中になる度合い。刺激性。引き込まれる力。絶妙さ。インパクト。/つまらなさ。不興。平凡さ。
共感性。同意すること。/意見が相違すること。意見が合わないこと。
感動性。心を動かされること。/しらけること。

===
Ｂ.
表現対象に当たる概念。

表現の内容。表現すべきこと。
二項対立が存在すること。制作者や視聴者による選好が存在すること。

（１)

高度さ。/敷居の低さ。
困難さ。/容易さ。簡単さ。可能であること。
深み。深遠性。/浅さ。到達可能性。到達容易性。

複雑さ。/シンプルさ。簡易性。

（２）

時間性。時系列性。時間の経過があること。/いつでも同じであること。日常性。
新鮮さ。斬新さ。新発見があること。未来性。将来性。/前例の踏襲。伝統性。

変化があること。予想外の展開。驚きがあること。/不変性。永遠性。

持続力。連続性。飽きないこと。使用における寿命の長さ。/短命性。はかなさ。

安定性。/不安定性。ハラハラすること。

（3）

成熟性。大人らしさ。/未熟性。子供らしさ。
初回性。初めてであること。未経験であること。慣れていないこと。/経験が豊富なこと。慣れていること。
純粋性。箱入りであること。/混成性。不純性。擦れていること。

（4）

的確性。/不的確であること。

的中力。ピンポイント性。正確性。/的を外すこと。的外れであること。
確実性。再現性。/再現不能性。一度きりであること。

カバーする力。網羅性。全方位性。全部であること。/部分性。

コントロールする力。制御可能性。/制御不能性。
スムーズさ。/引っかかりがあること。

着実性。/すっ飛ばし。省略性。

安心感。/不安感。

（5）

真実性。真理性。リアルさ。/嘘であること。
生々しさ。/加工されていること。処理済みであること。

生身性。生命性。/機械性。人工性。
有機性。/無機性。
自然性。/人為性。

仮想性。現実離れしていること。/現実性。

本質性。本性。/表面性。

忠実性。忠誠であること。/裏切り。

（6）

社会性。/反社会性。非社会性。
連携性。社交性。/社交の拒否。孤立性。個人行動性。

（7）

同時性。/連鎖性。時系列性。

同一性。賛同すること。/矛盾性。相反性。対立性。反対すること。
両立性。双方の提示。/一方のみの提示。

選択可能性。/一意性。選択肢が無いこと。

（8）

綺麗さ。美しさ。/荒廃性。醜悪性。

善良さ。正義であること。/悪いこと。不良性。
透明性。クリアであること。清らかなこと。/曇っていること。汚れていること。

（９）

調和性。/不調和性。

統一性。お揃いであること。一斉性。/多様性。個性的であること。カラフルさ。

団体性。集団性。一体融合性。/個人性。離散性。

友好性。仲良しであること。平和性。/対立性。攻撃性。闘争性。

構築性。組成性。/バラバラであること。破壊性。

統制性。/自由性。

所属性。/独立性。

上位性。優位性。/下位性。劣位性。
勝気なこと。/対抗心を燃やすこと。
強気なこと。/弱気なこと。
支配すること。抑圧すること。/耐えること。
庇護すること。/忠誠を尽くすこと。
威張ること。高圧的なこと。恩着せがましいこと。/謙虚なこと。
一方的なこと。/相互的なこと。
従属性。隷従性。/自立性。自治性。抵抗性。批判性。

攻撃性。侵略性。/迎撃性。守備性。
能動性。/受動性。
サディスティックなこと。/マゾヒスティックなこと。

（１０）

積極性。 / 消極性。退嬰性。
前向きさ。希望があること。 / 絶望性。

（１１）

不思議さ。謎の深さ。未知であること。 / 判明していること。解決済みであること。

（１２）

運動性。元気さ。活発さ。躍動感。高ぶり。跳ねること。 / 静けさ。落ち着き。不動性。
急速さ。 / のんびり感。

軽快さ。 / 重厚さ。

（１３）

知性。明晰性。理解力。 / 不明性。反知性。

（１４）

大きさ。壮大さ。大胆さ。凄まじさ。 / 小ささ。精細さ。繊細さ。

強さ。長所。 / 弱さ。短所。弱点。

無限さ。 / 限界の存在。

（１５）

ソフトさ。柔らかさ。優しさ。 / 硬質性。

緩さ。弛緩性。/厳しさ。きつさ。固さ。緊張性。緊縮性。
融通性。/定型性。杓子定規であること。

決断力。決意の強さ。意志の強さ。/意志の弱さ。決断を回避すること。容易に変更すること。
一貫性。慣性。/変更を繰り返すこと。変節すること。日和見であること。

（１６）

明るさ。光。輝き。まばゆさ。きらびやかなこと。/暗さ。闇の深さ。

温熱性。/寒冷性。

乾燥性。/湿潤性。

（１７）

鋭さ。/円満さ。
角張っていること。凹凸があること。尖っていること。突出していること。/滑らかさ。円さ。平板さ。
目立つこと。派手なこと。華やかなこと。/地味なこと。
可愛らしさ。/無骨さ。

（１８）

真面目さ。真剣さ。/愉快さ。娯楽性。

（１９）

危険性。誘惑性。/安全性。

（２０）

開放性。/閉鎖性。排他性。
公開性。発露性。露出性。暴露性。あからさまであること。/機密性。秘密性。

（２１）

全体性。全体の俯瞰。/部分性。部分のピックアップ。

（２２）

豊富さ。富裕さ。お金持ち。/貧乏さ。
豪華さ。/質素さ。
浪費。/節約。
気前の良さ。/守銭奴。

（２３）

反応の豊かさ。/無反応であること。

情動性。感情の豊かさ。情熱性。/冷静さ。非情さ。無感情であること。
表情の豊かさ。/無表情であること。

セクシーさ。性的魅力があること。性的な誘惑性。性的快感があること。性的絶頂があること。/性的不感性。セックスレスであること。ジェンダーフリーであること。ジェンダーレスであること。

各論。

舞台。装置。仕掛け。

１．
要約。

スケールや大きさ。
動作や変動。
色合いや明るさ。

２．
舞台の位置。

前方。
中央。

３．
舞台の形状。
（３－１）
端。
中央。

（３－２）
円型。
四角形。

（３－３）
観客席へのせり出し部分の有無。

（３－４）
広いこと。

狭いこと。

４．
舞台のギミック。

例。

舞台全体の回転。
隠れていた装置やキャラクターの出現。
上へのせり上がり。
複数階の活用。
檻の中への閉じ込めと、檻からの解放。
個室の扉が一斉に開くこと。

５．
舞台の場所。

（５－１）室内。
ステージ。

（５－２）屋外。
高層ビルの屋上。
星空の下。
屋外の広場。

屋外の砂浜。
屋外の岩場。

洒落た喫茶店の前。

６．
舞台の雰囲気。

（６－１）
明るい雰囲気。日中の雰囲気。晴れた雰囲気。
暗い雰囲気。夕方や夜の雰囲気。曇りや雨や雪の雰囲気。

（６－２）
冷たい雰囲気。
温かい雰囲気。
灼熱の雰囲気。

（６－３）
華やかな雰囲気。人気のある雰囲気。
寂れた雰囲気。荒れた雰囲気。暗い雰囲気。危険な雰囲気。

（６－４）
誘惑的な雰囲気。

７．
舞台の構成。

（７－１）
観客席への張り出しや拡張。その程度。その面積の広さ。
観客との近接した相互作用。それが可能か、不可能か。

８．
舞台の特徴。

（８－１）
照明。

（８－１－１）
特徴ある光の色。目立つ光の色。それらを使用すること。

（８－１－２）
光の色の変化。
光の点滅。
光線の変化。
光線がキャラクターを追いかけること。

（８－１－３）
光の列。その形成。

（８－１－４）
照明のデバイス。その種類。

///
炎。
花火。
灯火。
トーチ。
電灯。
スポットライト。
太陽の光。

（８－２）
窓。

（８－２－１）
特徴のある窓。
ステンドグラス。

（８－３）
ギミックの移動。

（８－３－１）
ロケットの打ち上げ。

（８－３－２）
炎の移動。

（８－３－３）
色紙や花びらや花吹雪や舞い。
降雪や降雨。

（８－４）
壁や家具。

（８－４－１）
色彩の華やかさ、地味さや、落ち着き。

（８－４－２）
デザイン様式。

（８－４－２－１）
古いこと。
新しいこと。現代的であること。

（８－４－２－２）
洋風。
和風。

（８－４－２－３）
住宅風。居間。
オフィス風。

（８－５）
置き道具。

///
色彩。色合わせ。
柔らかさや固さ。
大きさ。
可愛らしさ。
武装的な度合い。

音楽。

（１）種類の分類。
メロディー。
効果音。
楽器。楽器の音色。

（２）性格的な特徴。
（２－１）
明るいか、暗いか。
シリアスか、コミカルか。
緊張しているか、弛緩しているか。

（２－２）
速いか、ゆっくりか。
活発か、静かか。

（２－３）文化的背景。
欧米由来か、東アジア由来か、日本由来か。

（２－４）
作曲者の特徴や個性。

カメラワーク。

１.
総論。分析の観点。

舞台やキャラクターの動作シーケンスのどの部分を切り取って、拡大して撮影するか。
あるいは、どんなタイミングで舞台全体を俯瞰して視点を動かして撮影するか。
そのことで、どのような効果を、完成品の動画に与えるか。

２．各論。分類。
（２－１）
舞台全体の撮影。俯瞰。
舞台の特定部分の撮影。

（２－２）
遠方からの撮影。
近寄っての撮影。

（２－３）
キャラクター全員の一括撮影。
複数の部分的キャラクターのみの撮影。
一人のみの撮影。

（２－４）
歌唱しているキャラクターの撮影。
大きく身体動作をしているキャラクターの撮影。
隣の随伴するキャラクターの副次的な撮影。
移動しているキャラクターの撮影。
相互作用しているキャラクター同士や相互のやり取りの様子の撮影。

（２－５）
正面からの撮影。
背面からの撮影。
側面からの撮影。
天井からの撮影。
頭上からの撮影。

（２－６）
（２－６－１）
キャラクターの全身の撮影。

（２－６－２）
キャラクターの身体の部分的な撮影。

（２－６－２－１）
キャラクターの身体別の分類。

///
顔の撮影。
胴体の撮影。
服飾の撮影。
足元の撮影。
手先や指先や足先に絞った撮影。

（２－６－２－２）
キャラクターの身体の動いているところのみの撮影。

///
顔の動きの撮影。
手や腕や足の動きの撮影。
空間移動の撮影。

（２－７）
微小部分の撮影。
ワイドな撮影。

（２－８）
（２－８－１）
近寄る撮影。
クローズアップ。
强調的な撮影。

（２－８－２）
離れる撮影。

（２－８－３）
平行移動による撮影。

（２－９－１）

視点を固定した撮影。
あちこち視点を動かす撮影。

（２－９－２）
///
視点を上方に動かす撮影。
見上げる視点の撮影。

///
視点を下方に動かす撮影。
見下ろす視点の撮影。

（２－９－３）
特定方向からの撮影。

///
正面からの撮影。
左側からの撮影。
右側からの撮影。
上方からの撮影。
下方からの撮影。

（２－１０）
徐々に変える撮影。
急激に変える撮影。突然の撮影。

（２－１１）
視点やフォーカスの移動。

///
低速移動を伴う撮影。
高速移動を伴う撮影。

（２－１２）
画面切り替え。
複数カメラ視点の切り替え。

（２－１３）
映像の編集とつなぎ合わせ。

///
動画の時間の長さを一定以内に限定して揃えるために、映像カットを行うこと。
場面毎の別の期日やタイミングでのテイクや撮り分け。

ゲーム音楽動画の対象年齢。

年上キャラクター。年下キャラクター。彼らの歌詞上の言動。
そこからゲームが想定している、ゲームのターゲットになるゲーム利用者の想定年齢を割り出す。

キャラクター。

主要な分析視点。要約。

１.
人数。

（１－１）
一人か、多人数か。

２．
服装。

（２－１）
衣装。
飾り。

（２－２）
色合い。
模様。
生地のテクスチャ。

（２－３）
動きやすさ。

（２－４）
お揃いか、別々か。

３．
動作。

（３－１）
身振りや振り付け。
音楽や歌詞との連動や意味づけの反映。

（３－２）
静止か、移動か。
低速か、高速か。
一人か。集団や団体か。全員か。

４．
歌唱。

（４－１）
独唱か分担か。

（４－２）
キャラクターの声質との連動。

///
声の大きさ。
声の細かさ。
声の色や明るさの動き。

（４－３）
キャラクターの表情との連動。

///
歌う表情の動き。

（４－４）
歌詞内容。

///
明るいか、暗いか。
シリアスか、コミカルか。
活発か、静かか。

（４－５）
作曲者や作詞者の特徴や個性との連動。

５．
キャラクターの個性の多様性の確保。

視聴者が、好きなお気に入りのキャラクターを、少なくとも一人は見つけることができるようにすること。
そのための分類基準の明確化。

静的特性。総論。

１.
年齢。

///
年上か、年下か。
子供か、大人か。

２.
外観。

///
髪の色や長さや造形や飾り。
顔の表情や容貌や動き。
身長や体重や体形。
身体の動き。

３.
生理的、心理的、社会的なバックグラウンド。

///
ルーツや育ちや指向が、金持ちか、貧乏か。
ルーツや育ちや指向が、都会的か、田舎的か。
趣味が、運動的か、文化的か。
ルーツや育ちや指向が、国内か、外国か。

４.
心理的、社会的な性格。

///
性格が、真面目か、娯楽的か。
性格が、積極的か、奥手か。
性格が、外向的か、内向的か。

性格が、経験豊富か、純情か。
性格が、きさくか、高飛車か。
性格が、馴れ馴れしいか、箱入りか。
性格が、優等生か、外れ者か。
性格が、大人っぽいか、子供っぽいか。
性格が、男性的か、女性的か。
性格が、リーダーか、フォロワーか、単独行動者か。

５.
声質や声の特徴。歌唱の特徴。

///
声が、高めか、低めか。
声が、細めか、太めか。
声が、クリアか、滑らかか、粗くハスキーか。
声が、豊かか、かすれるか。
声が、安定しているか、不安定か。声の不安定さがもたらす独特の魅力があるか。
声が、大きいか、小さいか。
肺活量。息を吸い込み吐き出す感じの多さ。
声が、男性的か、女性的か。

７.
性的魅力。
（女性キャラクターの場合。）

（７－１）
魅力の性質。

///
セクシーさ。
処女性。
可憐さ。

（７－２）
魅力の発生源。

///
顔や髪。
体つき。BWHの数値。
声。
衣装。
表情。
身体動作。

８.
趣味設定。

///
趣味が、アウトドア志向か、インドア指向か。

静的特性。各論。

キャラクターの造形。その分類。

１.
キャラクターの顔。

（１－１）
顔の形。

///
（１－１－１）
丸顔。円型顔。
四角顔。縦長顔。

（１－１－２）
角張った顔。将棋の駒のような顔。

角張りの無い円滑な顔。

（１－１－３）
痩せた顔。
太った顔。

（１－１－４）
小さい顔。
大きい顔。

（１－１－５）
幼い顔。
大人びた顔。

（１－２）
目の形。

///
円い目。縦方向に細長い目。横方向に細長い目。四角い目。
横に尖った目。上が広く下が狭い目。上が広く下も広い目。上が狭く下が広い目。
目尻に出っ張りがあるか、無いか。
両目の距離が、近いか、遠いか。
目を開くか、閉じるか。目を見張ることの有無。ウィンクすることの有無。

（１－３）
眉毛の形。

///
眉毛が細いか、太いか。
眉毛が吊り上がっているか、平坦か、円満か。

（１－４）
鼻の形。

///
鼻の存在を最小限にするか、目立たせるか。

（１－５）
口の形。

///
口を開くか、閉じるか。
口を大きく広げるか、小さく開くか。
口元を緩めるか、引き締めるか。

２．
キャラクタ一の髪。

（２－１）
短いか、長いか。
豊かか、少ないか。
尖っているか、円いか。
広がっているか、狭い感じか。
結わえてあるか、結わえていないか。
編んであるか、編んで無いか。

（２－２）
カ一ルしているか、直線か。
パ一マか、直線か。
縮んでいるか、伸びているか。

（２－３）
下に向かって開く感じか、閉じる感じか。
上に向かって開く感じか、閉じる感じか。

（２－４）
そのままの色か、染めているか。
染色は、全部か、部分か。

キャラクターの視覚的な印象。その分類。

１．
キャラクターの顔と印象。

（１－１）
（１－１－１）
引き締まっていること。
弛緩していること。

（１－１－２）
緊張していること。決意に溢れていること。神経質なこと。
のんびりしていること。やんわりと手を抜いていること。

（１－２）
活発なこと。押しの強いこと。强気なこと。
落ち着いたこと。大人しいこと。弱気なこと。引っ込み思案なこと。

（１－３）
子供っぽいこと。
大人びていること。

（１－４）
明るいこと。
暗いこと。

（１－５）
（１－５－１）
朴訥なこと。
洗練されていること。

（１－５－２）
素直なこと。
駆け引きの巧みなこと。裏表のあること。

（１－５－３）

平凡なこと。並みであること。
賢いこと。知的なこと。優れていること。

（１－６）
ウキウキしていること。
落ち着いていること。

（１－７）
喜怒哀楽に満ちていること。感情豊かなこと。表情豊かなこと。
平静で冷静なこと。無感情なこと。無表情なこと。

２．
キャラクターの髪と印象。

（２－１）
長いこと。豊かなこと。流麗なこと。重いこと。動きにくいこと。インドア指向。
短いこと。身軽なこと。動きやすいこと。活発なこと。運動好きなこと。アウトドア志向。

（２－２）
広がっていること。
狭まっていること。閉じていること。結わえていること。

（２－３）
飾っていること。手間をかけていること。
飾らないこと。素であること。

（２－４）
眼鏡をかけていること。
眼鏡をかけないこと。

（２－５）
着色していること。染めていること。
染めていないこと。素の色であること。

キャラクターの声質の分類。

１.
（１－１）
高いこと。
低いこと。

（１－２）
豊かなこと。滑らかなこと。
痩せていること。肌理の粗いこと。ハスキーなこと。

（１－３）
透明なこと。
曇っていること。

（１－４）
無色なこと。
予め色が付いていること。

（１－５）
（１－５－１）
甘いこと。
辛いこと。

（１－５－２）
円やかなこと。
鋭いこと。

（１－６）
息の吸い込みが深いこと。息継ぎが明瞭なこと。
息の吸い込みが浅いこと。息継ぎが目立たないこと。

（１－７）

ハイテンションであること。裏返ること。金切声であること。
落ち着いていること。

（１－8）
媚びていること。
素っ気ないこと。

（１－9）
幼いこと。
大人びていること。

（１－１０）
可愛いこと。
美しいこと。
ボーイッシュなこと。

（１－１１）
華やかなこと。
ストイックなこと。地味なこと。

（１－１２）
気楽なこと。お調子者であること。
真面目なこと。

楽曲の感じとキャラクターの性格との連動。

シリアスな曲を担当することの多いキャラクターは、性格がシリアスで厳しくストイックできつく感じられる。
楽しい曲を担当することの多いキャラクターは、性格が楽しく円満で豊かでリラックスして感じられる。

キャラクター。その動画表現上の特性。

１.
表情の動き。

（１－１）
無表情。
笑顔。微笑。
真剣な顔。怒り顔。
うっとりした顔。

（１－２－１）
大きく目を開けること。
目を閉じること。
目を半開きにすること。
目の瞬きをすること。
目の瞳を左右に動かすこと。

（１－２－２）
大きく口を開けること。歯を見せること。
口を閉じること。

（１－３）
表情が終始変わらないか、色々変わるか。

２.
身体の動き。

（２－１－１）
無動作で静止すること。
大きく動くこと。思い切り動くこと。
微細に動くこと。小刻みに動くこと。
活発に動くこと。絶えず動くこと。

（２－１－２）
空間移動すること。歩くこと。駆けること。
飛び上がること。飛び降りること。

手や腕や肩や足や股を動かすこと。手先や指先や足先を動かすこと。手先や指先を握ること。
胴体を動かすこと。
腰を動かすこと。

（２－２－１）
広げること。
縮めること。

（２－２－２）
開くこと。
閉じること。合わせること。叩くこと。

（２－３）
回転させること。
突き出すこと。
屈曲させること。前屈みになること。後ろ屈みになること。畳むこと。
のけぞること。伸ばすこと。
屈伸させること。
揺らすこと。

（２－４）
身体全体でポーズを取ること。
手や腕を組み合わせて、形を作ること。

３．
他のキャラクターとの相互作用。

（３－１）
他のキャラクターと、動作上のやり取りをすること。
他のキャラクターに、働きかけること。

（３－２）
他のキャラクターに、近づくこと。

他のキャラクターに、接触すること。
他のキャラクターと、離れること。

（３－３）
他のキャラクターと、フォーメーションを取ること。
他のキャラクターに、合図を送ること。
他のキャラクターと、同じ方向に移動すること。

（３－４）
他のキャラクターと、目と目を合わせること。
他のキャラクターと、手と手をタッチすること。

４．
人数。

（４－１）
一人のみ登場し、一人で単独歌唱すること。
複数人が登場するが、一人が歌唱し、残りは背景で沈黙して動作すること。
複数人が歌唱すること。
複数人が合唱すること。
複数人の間で、単独での歌唱の申し送りをすること。

（４－２）
一人。二人。三人。四人から五人。十人程度。数十人程度。

５．
役割。

（５－１）
メイン。中央。手前側。上側。一人での独立歌唱があること。
サブ。周辺。後ろ側。下側。一人ずつの独立歌唱か、合唱があること。
モブ。背景。合唱すること。歌わないこと。

（５－２）
途中での役割の交代が、あるか無いか。

役割の交代を行うのは、全員か一部メンバーか。

（５－３）
ダンスをするか、しないか。
同じダンスをするか、違う独自のダンスをするか。その両者の混合か、一方だけか。

（５－４）
チーム。隊列やフォーメーションの形成。

（５－４－１）
列を作らず、バラバラであること。

（５－４－２）
列を形成すること。

（５－４－２－１）
一列。複数列。
直線の列。曲がりありの直線の列。曲線の列。円環の列。四角形や六角形などの角張った閉じた列。

（５－４－２－２）
途中での隊列の形状の変更があるか、無いか。
隊列の移動があるか、無いか。

（５－４－３）
途中の隊列の変更の過程を、映像編集で飛ばすか、全部そのまま無編集で使うか。
隊列のパターンを、予め複数用意して、それぞれを別々の映像として作成し、それらを編集して組み合わせるか。それとも、隊列のパターンを一つにして、映像を無編集にするか。

６．
相互作用。

（６－１）

互いに見つめ合うこと。
互いに手を合わせてハイタッチすること。
互いに手をつなぐこと。
互いに、空間上で混ざり合うこと。

（６－２）
互いに動きを合わせること。
互いに同一動作をすること。
互いにフォーメーションを組んで、各々が別々に動きつつ、全体で一つに調和して、まとまった動きをすること。

（６－３）
互いに、グループで団体移動すること。
互いに、烏合の衆で、一斉に同じ方向に動くこと。

７.
身体の服装。

（７－１）
パンツ。
スカート。
それらの長短の違い。

（７－２）
フリル。膨らみ。

（７－３）
色。

（７－４）
身体への密着度。

（７－５）
華やかなこと。
地味なこと。

（７－６）

硬質なこと。メカニカルなこと。
柔らかいこと。

（７－７）
私服。
制服。

（７－８）
全員統一。
数人のみ統一。
バラバラ。

（７－９）
舞台背景がカラフルな場合は、服装の色も、三原色とかのように、きれいに調和して、ばらついていた方が良い。
舞台背景が単色の場合は、服装も、全員同じ色の方が良い。

キャラクターの動作や振り付け。その意味。

大きさやスケールの表現。両手を大きく広げ、振り回すこと。
心を打つことの表現。両手を心臓のところに当てて合わせること。
人生の目標の表現。一本指の腕を前方や上方に伸ばすこと。
活動的であることの表現。手足を活発に動かし、大きく移動すること。
固い決意の表明の表現。両方の腕と手先を胸元にぐっと引き寄せること。手先や指先をぐっと握ること。

キャラクターデザインの魅力。サンプル事例。

評価対象動画のシリーズ名。アイドルマスター ミリオンライブ！ シアターデイズ。

評価対象の身体部分。キャラクターの顔の造形における優位性。

魅力の特徴。

目や瞳が、十分に円いこと。
目や瞳が、十分に大きいこと。
白目の領域も、瞳の領域も、十分に確保されていること。
目の透明性や、輝きや、明るさや、綺麗さ。
眼差しの動きの明瞭さ。
目や眼差しの、みずみずしさや潤い。

顔の円滑性が、良い感じであること。
顔が、さっぱりして綺麗な感じであること。
顔の出っ張りの少なさ。
顔のけばけばしさの排除。

目や顔に、余計な装飾感が無いこと。
顔に、おしろいを塗りたくったような過剰な化粧感が無いこと。
顔や目がさっぱりとして、すっきりしていること。
リアルな鼻の表現のような、顔の美観を損なう余計な構成物が無いこと。

音楽の効果の分類。

１.
楽曲の分類。

（１－１）
明るいか、暗いか。
長調か、短調か。

（１－２）

シリアスか、コミカルか。
真面目か、楽しいか。

（１－３）
賑やかか、静かか。

（１－４）
テンポが速いか、ゆっくりか。

２．
歌詞の分類。

（ストーリー分類を参照すること。）

３．
歌唱の分類。

（３－１）
役割の分担。

（３－１－１）
メインで歌うこと。
サブで歌うこと。
背景の合唱や掛け声。

（３－１－２）
みんなと歌うこと。
一人で歌うこと。

（３－２）
歌い方。

（３－２－１）
普通の感じで声を出すこと。
大声で歌うこと。大声で叫ぶこと。それを長時間続けること。
小声で歌うこと。ささやくように歌うこと。口を動かすだけにする

こと。

（３－２－２）
静かに歌うこと。
活動的に歌うこと。

（３－２－３）
早口で歌うこと。
ゆっくり歌うこと。

（３－２－４）
母国語のフレーズのみを歌うこと。
外国語のフレーズを歌うこと。

（３－３）
歌声や歌う音程。

（３－３－１）
歌声や歌う音程が、幅広いか、狭いか。
歌声や歌う音程が、高めか、低めか。

（３－３－２）
歌声や歌う音程が、安定的か、不安定か。

（３－３－３）
歌声や歌う音程が、明瞭か、不明瞭か。
歌声や歌う音程が、透明か、曇りがあるか。

（３－３－４）
歌声や歌う音程が、流暢か、たどたどしいか。

動画の映像上の効果。

１．
動画全体。

（１－１）
動きのダイナミックさの強調。スケールの大きさの強調。
動きの細かさの強調。動きがセンシティブであることの強調。静かさの強調。

（１－２）
注目対象であることの強調。視野の絞り込みの強調。アップ表示。部分表示。
視野の広さや幅広さの強調。鳥瞰表示。全体表示。

（１－３)
移動の強調。動き回りの強調。
不動性の強調。その場に留まりたい気分の強調。

（１－４）
程度の度合いの強調。

（１－４－１）
大きいことの強調。小さいことの強調。
強いことの強調。弱いことの強調。
重いことの強調。軽いことの強調。

（１－４－２）
明るさの強調。前向きさの強調。未来への希望の強調。成功に向かうことの強調。友愛の強調。仲良しであることや仲間であることの強調。愛情の豊かさの強調。
暗さの強調。逃れられない運命の強調。敵対性の強調。

（１－４－３）
温かさの強調。
冷たさの強調。涼しさの強調。寒さの強調。
熱さの強調。燃え上がりの強調。灼熱性の強調。暑さの強調。
季節の強調。

（１－４－４）
一緒にいたい気分の强調。
一人でいたい気分の强調。

（１－４－５）
快楽の强調。
ストイックさの强調。

（１－４－６）
感情の豊かさの强調。
冷静さの强調。

（１－４－７）
美しさの强調。可愛さの强調。華やかさの强調。洗練の强調。
汚れの强調。荒れの强調。ワイルドであることの强調。寂れの强調。

（１－４－８－１）
位置統制の强調。隊列の一貫性やフォーメーションの强調。
位置の非統制の强調。位置のバラバラさや自由さや可変性の强調。

（１－４－８－２）
動作統制の强調。動作の揃いの强調。
動作の非統制の强調。動作のバラバラさや自由さや自発性の强調。

（１－４－８－３）
フォーマルであることの强調。イベントであることの强調。
カジュアルであることの强調。

（１－４－９）
穏やかさの强調。
気分がハイであることの强調。積極性の强調。活発さの强調。

（１－４－１０）
真剣さの强調。深刻さの强調。
楽しさの强調。気分の盛り上がりの强調。

（１－４－１１）
驚きの強調。突然さの強調。意外性の強調。急激さの強調。
普段通りであることの強調。

（１－４－１２－１）
気分の高揚の強調。
気分の落ち着きの強調。
気分の落ち込みの強調。

（１－４－１２－２）
気分の開放性の強調。
気分の閉鎖性の強調。

（１－４－１２－３）
全体的な気分の上下の強調。全員の気分の一体性の強調。
気分の個別性の強調。気分が個人間でバラバラであることの強調。

（１－４－１３）
揃っていることの強調。一体性の強調。調和していることの強調。
相互補完していることの強調。
別々であることの強調。個性の強調。
別々のものを一緒に合わせることがもたらす効果の強調。

２．
キャラクター。

（２－１）
性的魅力の強調。性的な誘引の強調。性的なモーションの強調。性的な体型の強調。性的な表情の強調。性的な服装の強調。

（２－２）
体型の魅力の強調。身長の強調。スリムさの強調。

（２－３）
年齢の高低の強調。
年上であることの強調。年下であることの強調。

学校の制服を着る年齢であることの强調。

（２－４）
社会的身分や立場の强調。メイド服の强調。アイドルの制服や衣装の强調。

課題。

ゲーム音楽動画が持つ限界や問題点。その軽減のための方策。

ゲーム制作上の制約。
ゲーム制作上の、止むを得ない手抜き。
それらを目立たせない工夫。
それらの実情。

（１）
キャラクター全員が、多くの場合、判を押したように、全く同じ身体動作や表情の動作しかしないこと。
カメラワークで、その不自然さを、軽減していること。

そうした不自然さを軽減する、カメラワーク上のテクニック。
（１－１）
複数キャラクターの一斉動作を見せる時間を減らすこと。
一度に一人の動作しか見せない時間を、なるべく多く持たせること。
撮影対象となる個人キャラクターを、頻繁に交代させること。

そのことで、以下の（１－１－１）の内容を、あたかも、以下の（１－１－２）のようであるかのように、見せること。

（１－１－１）
実際は、全てのキャラクターの間で、同一の身体動作や、同一の表情の動作を、一斉に行っていること。

（１－１－２）
その動作は、そのキャラクター固有の、独自の動作であること。

（１－２）
舞台全体のうちの特定スポットのみを、限定的に拡大して撮影すること。
そのことで、部分的な少人数のキャラクターの一斉動作のみを、見せること。
そのことで、以下の内容を、実現すること。

全キャラクターの間での、動作の一斉性。
それが目立つ度合いを、軽減すること。

（１－３）
全てのキャラクターの一斉動作中。
その撮影の視点やズームの度合い。
それを、全員を撮影しつつも、次々に新しく切り替えること。
そのことで、映像としての目新しさを、何とか維持すること。

（２）
コンテンツの使い回しが、発生すること。
ただし、この問題は、生身の人間による楽曲のライブや録画でも、同様に発生する。

（２－１）
キャラクターの着用する衣装の種類の数に、限界があること。
そのため、以下の事象が起きること。
同じ衣装の、異なる動画やキャラクターの間における、使い回し。
そのため、内容面で、既視感が発生すること。
そのため、内容面で、斬新さに乏しくなること。

（２－２）

キャラクターの人数に、限界があること。
そのため、以下の事象が起きること。
異なる動画に、同じキャラクターが、繰り返し登場すること。
そのため、その髪や、その表情や、その歌唱の音声において、使い回しが起きること。
そのため、内容面で、既視感が発生すること。
そのため、内容面で、斬新さに乏しくなること。

（3）
同じ楽曲で、登場するキャラクターの入れ替えを行った場合。
入れ替え後のキャラクターが行う動作が、入れ替え前のキャラクターが行う動作と同一であり、画一的なこと。
その場合、本質的に違う内容は、声優による歌唱の声だけであること。
そのため、内容面で、既視感が発生すること。
そのため、内容面で斬新さに乏しくなること。

ゲーム音楽動画の鑑賞。それが抱える、趣味としての課題。

それは、趣味としては、残念ながら、しばらくは、低迷したままになりそうである。
その需要は、今後も、しばらくの間、あまり伸びない可能性が大きい。

その理由。

（1－1）
元のゲームをプレイする人の場合。
高性能のスマートフォンやタブレットを使わないと、高解像度で動画を生成できないこと。

（１－２）
元のゲームをプレイしない人の場合。
動画をダウンロードしないと、高解像度で動画を鑑賞できないこと。
しかし、そのための動画のダウンロードが難しいこと。
その理由。
動画サイトの運営会社が、その行為を、非推奨にしていること。
ダウンロードのためのパソコンの設定作業が、複雑で分かりにくいこと。

（２）
高解像度で動画を鑑賞できない場合。
大画面で動画を鑑賞できない場合。
内容面での素晴らしさの真価は分からない。
しかし、そうした鑑賞の環境を整えることが、現状では、難しいこと。

（２－１）
高解像度の動画の、大画面での再生。
そのために、高性能なパソコンや、高解像度のモニターが、必要なこと。
しかし、それらは、現状では、高価で、手に入りにくいこと。

結論。

動画の評価。その高さ。その素晴らしさ。その総合的な要約。

１。

個別の評価。

（１）
舞台美術。

///
独創性の高さ。
壮大さ。
綺麗さ。
光り輝いていること。
仕掛けの精巧さ。

（２）
キャラクター。

（２－１）
キャラクターのデザイン。

///
可愛さ。
きれいさ。
スッキリした感じの良さ。
デフォルメの精巧さ。

性的魅力の高さ。

キャラクター毎の個性の明瞭さ。

（２－２）
キャラクターの動作。
身体動作。
髪や表情の動作。

（２－２－１）

総括。

///
生身の、活発で詳細な、全身の、身体運動の動作。
その再現性の完璧さ。

細部までリアルであること。
動的であること。
表現性が高いこと。

キャラクター間の身体動作の同期性の完全さ。

（２－２－２）
身体動作の振り付け。
その表現。

///
意表を突いていること。
斬新であること。
多様であること。
切れ味が鋭いこと。
流麗であること。
美しいこと。

（２－２－３）
身体動作の実現。

///
ダンサーが持つ、高い身体表現能力。
そうしたダンサーによる、振り付け内容の優れた実現。
その高度なダンス表現の、CGによる完璧な収録や再現。

（２－３）
キャラクターの衣装。
そのデザインや表現における、以下の実現。

///
高度な綺麗さ。
高度な美しさ。

細部まで、配慮が行き届いていること。
磨き上げの度合いの高さ。
作り込みの度合いの高さ。
完成度の高さ。

装飾性の高度さ。
個性的な表現力の高さ。

（２－３－１）
キャラクターの動作と衣装との、相互作用。

///
キャラクターが着用する衣装の動きの自然さの実現。
キャラクターによる衣装の着せ替えの容易さ。
キャラクターが着替えた衣装の、キャラクターの身体動作への、
フィットの完璧さ。

（２－４）
キャラクターの歌唱。

///
歌唱のコントロールの上手さ。
声質の良さ。
キャラクター毎の個性の明瞭さ。

歌唱と、身体動作との、同期性の高さ。

（３）
カメラワーク。

///
舞台上の各種の動作。
舞台上の各種の表現。
それらの内容面での要所。

それらを、ピンポイントに、捉えること。
それらを、抜けなく、捉えること。
それらを、多様な視点から、捉えること。
それらを、瞬時に切り替えて、捉えること。

上記の内容の実現に、完璧に成功していること。

ワークが持つ、そうした高度性。

（４）
動画の映像。

///
細部まで磨かれていること。
高い精細性。
高品質性。
完成度の高さ。

例。
キャラクターの身体動作。
衣装表現。

２。
総合評価。

///
高度に精巧で、高級な、動く美術工芸品。
後世まで伝えるべき、素晴らしい、重要な内容の、文化的遺産。

参考情報。

ゲーム音楽動画。Youtubeにおける、私が推奨する、動画提供アカウントの、情報。

アイドルマスター。

公式アカウント。低解像度の動画のみ。
https://www.youtube.com/c/imas_official/videos

第三者のアカウント。高解像度の動画。
https://www.youtube.com/c/PerfumeTripper/videos
https://www.youtube.com/channel/UCGHtUpdEAo7QeXQ1A2xa-hQ/videos
https://www.youtube.com/c/TakumiProducer/videos
https://www.youtube.com/c/SerikaHakozaki/videos
https://www.youtube.com/user/chrysaore1/videos
https://www.youtube.com/channel/UCCF4lgKN1X86eEJrMBPvptw/videos
https://www.youtube.com/channel/UCttl4dKSkFG6oCzJfmb6eYA/videos

----
ウマ娘。

第三者のアカウント。高解像度の動画。
https://www.youtube.com/channel/UCvHs4f1-95qiUO1rrGA5fJQ/videos

https://www.youtube.com/watch?v=So1PP4XCiwY

（2022年6月現在。）

私の書籍についての関連情報。

私が執筆した全ての書籍。その一覧。

Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Sex Differences And Female Dominance
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 性别差异和女性主导地位
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Половые различия и женское превосходство
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 男女の性差と女性の優位性

Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Female-Dominated Society Will Rule The World.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 女性主导的社会将统治世界
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Общество, в котором доминируют женщины, будет править миром.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 女性優位社会が、世界を支配する。

Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Mobile Life. Settled Life. The origins of social sex differences.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 移动生活。定居生活。社会性别差异的起源。
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Мобильная жизнь. Урегулированная жизнь. Истоки социальных различий по половому признаку.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 移動生活。定住生活。社会的性差の起

源。

Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Life Is Dark. Human Beings Are Dark.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 生命是黑暗的。人类是黑暗的。
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) Жизнь темна. Человеческие существа темны.
Iwao Otsuka (Aug 12, 2020) 生命は暗黒である。人間は暗黒である。

Iwao Otsuka (Aug 21, 2020) On Atheism and the Salvation of the Soul. Live by neuroscience!
Iwao Otsuka (Aug 21, 2020) 论无神论与灵魂的救赎。靠神经科学生存！
Iwao Otsuka (Aug 21, 2020) Об атеизме и спасении души. Живи неврологией!
Iwao Otsuka (Aug 21, 2020) 無神論と魂の救済について。脳神経科学で生きよう！

Iwao Otsuka (Aug 24, 2020) Dryness. Wetness. Sensation of humidity. Perception of humidity. Personality Humidity. Social Humidity.
Iwao Otsuka (Aug 24, 2020) 干性。湿气。湿度的感觉。对湿度的感知。性格湿度。社会湿度。
Iwao Otsuka (Aug 24, 2020) Сухость. Мокрота. Сенсация влажности. Восприятие влажности. Личностная влажность. Социальная влажность.
Iwao Otsuka (Aug 24, 2020) ドライさ。ウェットさ。湿度の感覚。湿度の知覚。性格の湿度。社会の湿度。

Iwao Otsuka (Aug 26, 2020) Gases and liquids. Classification of behavior and society. Applications to life and humans.

Iwao Otsuka (Aug 26, 2020) 气体和液体。行为与社会的分类。在生活和人类中的应用。
Iwao Otsuka (Aug 26, 2020) Газы и жидкости. Классификация поведения и общества. Применение к жизни и человеку.
Iwao Otsuka (Aug 26, 2020) 気体と液体。行動や社会の分類。生命や人間への応用。

Iwao Otsuka (Sep 3, 2020) Elements of livability. Functionalism of life. Society as life.
Iwao Otsuka (Sep 3, 2020) 宜居的要素。生活的功能主义。社会即生活。
Iwao Otsuka (Sep 3, 2020) Элементы благоустроенности. Функциональность жизни. Общество как жизнь.
Iwao Otsuka (Sep 3, 2020) 生きやすさの素。生命の機能主義。生命としての社会。

Iwao Otsuka (Sep 4, 2020) The laws of history. History as a system. History for life.
Iwao Otsuka (Sep 4, 2020) 历史的规律。历史是一个系统。历史的生命。
Iwao Otsuka (Sep 4, 2020) Законы истории. История как система. История на всю жизнь.
Iwao Otsuka (Sep 4, 2020) 歴史の法則。システムとしての歴史。生命にとっての歴史。

Iwao Otsuka (Sep 21, 2020) Social Theory of Maternal Authority. A Society of Strong Mothers. Japanese Society as a Case Study.
Iwao Otsuka (Sep 20, 2020) 母亲权威的社会理论。强势母亲的社会。以日本社会为个案研究。
Iwao Otsuka (Sep 20, 2020) Социальная теория материнства: Общество сильных матерей. Японское общество как пример.

Iwao Otsuka (Sep 15, 2020) 母権社会論－強い母の社会。事例としての日本社会。－

Iwao Otsuka (Sep 21, 2020) Mechanisms of Japanese society. A society of acquired settled groups.
Iwao Otsuka (Sep 21, 2020) 日本社会的机制。后天定居群体的社会。
Iwao Otsuka (Sep 21, 2020) Механизмы японского общества. Общество приобретенных оседлых групп.
Iwao Otsuka (Aug 28, 2020) 日本社会のメカニズム。後天的定住集団の社会。

Iwao Otsuka (Oct 25, 2020) Inertial Society
Iwao Otsuka (Oct 25, 2020) 惯性社会（中文版本）
Iwao Otsuka (Oct 25, 2020) инерционное общество
Iwao Otsuka (Oct 25, 2020) 慣性社会（日本語版）

Iwao Otsuka (Oct 27, 2020) Neurosociology
Iwao Otsuka (Oct 27, 2020) 神经社会学（中文版本）
Iwao Otsuka (Oct 27, 2020) Нейросоциология
Iwao Otsuka (Oct 27, 2020) 神経社会学（日本語版）

Iwao Otsuka (Oct 29, 2020) From transportation-centric society to communication-centric society. The Progress of Transition.
Iwao Otsuka (Oct 29, 2020) 从以交通为中心的社会向以通信为中心的社会。转型的进展。
Iwao Otsuka (Oct 29, 2020) От общества, ориентированного на транспорт, к обществу, ориентированному на коммуникации. Прогресс переходного периода.
Iwao Otsuka (Oct 29, 2020) 交通中心社会から通信中心社会へ。移行の

進展。

Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) The Sociology of the Individual -The Elemental Reduction Approach.
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) 个人社会学 -元素还原法。
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) Социология личности -Элементный подход к сокращению.
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) 個人の見える社会学　ー要素還元アプローチー

Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) Introduction Of A White Tax To Counter Discrimination Against Blacks.
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) 引入白人税以打击对黑人的歧视
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) Введение белого налога для противодействия дискриминации черных
Iwao Otsuka (Nov 9, 2020) 黒人差別対策としての白人税導入

Iwao Otsuka (Nov 20, 2020) Personality and sensation, perception. Light and dark. Warm and cold. Hard and soft. Loose and tight. Tense and relaxed.
Iwao Otsuka (Nov 20, 2020) 人格与感觉、知觉。明与暗。温暖与寒冷。硬和软。松与紧。紧张与放松。
Iwao Otsuka (Nov 20, 2020) Личность и ощущения, восприятие. Светлое и темное. Тепло и холодно. Твердый и мягкий. Свободный и тугой. Напряженный и расслабленный.
Iwao Otsuka (Nov 20, 2020) 性格と感覚、知覚。明暗。温冷。硬軟。緩さときつさ。緊張とリラックス。

Iwao Otsuka (Nov 21, 2020) Motherhood and Fatherhood. Maternal and

paternal authority. Parents and Power.
Iwao Otsuka (Nov 21, 2020) 母性与父性。母权和父权。父母与权力。
Iwao Otsuka (Nov 21, 2020) Материнство и отцовство. Материнская и отцовская власть. Родители и власть.
Iwao Otsuka (Nov 22, 2020) 母性と父性。母権と父権。親と権力。

Iwao Otsuka (Dec 15, 2020) Sex differences and sex discrimination. They cannot be eliminated. Social mitigation and compensation for them.
Iwao Otsuka (Dec 15, 2020) 性别差异和性别歧视。它们无法消除。对它们进行社会缓解和补偿。
Iwao Otsuka (Dec 15, 2020) Половые различия и дискриминация по половому признаку. Они не могут быть устранены. Социальное смягчение и компенсация за них.
Iwao Otsuka (Dec 15, 2020) 男女の性差と性差別。それらは無くせない。それらへの社会的な緩和や補償。

Iwao Otsuka (Dec 18, 2020) Mechanisms of acquired settled group societies. Female dominance.
Iwao Otsuka (Dec 18, 2020) 后天定居群体社会的机制。女性主导地位。
Iwao Otsuka (Dec 18, 2020) Механизмы обществ приобретенных оседлых групп. Доминирование женщин.
Iwao Otsuka (Dec 18, 2020) 後天的定住集団社会のメカニズム。女性の優位性。

Iwao Otsuka (Dec 24, 2020) Ownership and non-ownership of resources. Their advantages and disadvantages.
Iwao Otsuka (Dec 24, 2020) 资源的所有权和非所有权。其利弊。
Iwao Otsuka (Dec 24, 2020) Владение и не владение ресурсами. Их преимущества и недостатки.

Iwao Otsuka (Dec 24, 2020) 資源の所有と非所有。その利点と欠点。

Iwao Otsuka (Jan 3, 2021) Wealth and poverty. The emergence of economic disparity. Causes and solutions.
Iwao Otsuka (Jan 3, 2021) 财富与贫穷。经济差距的出现。原因和解决办法。
Iwao Otsuka (Jan 3, 2021) Благополучие и бедность. Появление экономического неравенства. Причины и решения.
Iwao Otsuka (Jan 3, 2021) 富裕と貧困。経済的格差の発生。その原因と解消法。

Iwao Otsuka (Jan 4, 2021) Social delinquents. A true delinquent. The difference between the two.
Iwao Otsuka (Jan 4, 2021) 社会不良分子。真正的不良分子。两者之间的区别。
Iwao Otsuka (Jan 4, 2021) Социальные преступники. Настоящий преступник. Разница между ними.
Iwao Otsuka (Jan 4, 2021) 社会的な不良者。真の不良者。両者の違い。

Iwao Otsuka (Jan 8, 2021) How to enjoy game music videos.
Iwao Otsuka (Jan 8, 2021) 如何欣赏游戏音乐视频。
Iwao Otsuka (Jan 8, 2021) Как наслаждаться игровыми музыкальными клипами.
Iwao Otsuka (Jan 8, 2021) ゲーム音楽動画の楽しみ方。

Iwao Otsuka (Jan 17, 2021) Life worth living. Fulfilling life. The source of them.
Iwao Otsuka (Jan 17, 2021) 值得生活的生活。充实的生活。他们的源

头。
Iwao Otsuka (Jan 17, 2021) Жизнь, достойная жизни. Полноценная жизнь. Источник их.
Iwao Otsuka (Jan 17, 2021) 生きがい。充実した人生。それらの源。

私の書籍の内容。それらの自動翻訳のプロセスについて。

ご訪問ありがとうございます!

私は本の内容を頻繁に改訂しています。
そのため、読者の皆様には、随時サイトを訪れていただき、新刊や改訂版の書籍をダウンロードしていただくことをお勧めしています。

自動翻訳には以下のサービスを利用しています。

DeepL プロ
https://www.deepl.com/translator

本サービスは以下の会社が提供しています。

DeepL GmbH

私の本の原語は日本語です。
私の本の自動翻訳の順序は以下の通りです。
日本語→英語→中国語、ロシア語

どうぞお楽しみ下さい！

Table of Contents

- はじめに。
  - 本書の目的。
  - ゲーム音楽動画の具体的な事例。
  - 研究の進め方。
  - 現状の課題。
- 総論。
  - 楽しみのポイント。その要約。
  - 動画毎の推奨分析内容。
  - 実際の動画の評価。サンプル事例。
  - ゲーム音楽動画のストーリーの評価ポイント。
    - 評価の対象。
    - 評価ポイントの分類。簡略版。
    - 評価ポイントの分類。詳細分析版。
- 各論。
  - 舞台。装置。仕掛け。
  - 音楽。
  - カメラワーク。
  - ゲーム音楽動画の対象年齢。
  - キャラクター。
    - 主要な分析視点。要約。
    - 静的特性。総論。
    - 静的特性。各論。
      - キャラクターの造形。その分類。
      - キャラクターの視覚的な印象。その分類。
      - キャラクターの声質の分類。
      - 楽曲の感じとキャラクターの性格との連動。
    - キャラクター。その動画表現上の特性。
    - キャラクターの動作や振り付け。その意味。
    - キャラクターデザインの魅力。サンプル事例。
  - 音楽の効果の分類。
  - 動画の映像上の効果。
- 課題。

- ゲーム音楽動画が持つ限界や問題点。その軽減のための方策。
- ゲーム音楽動画の鑑賞。それが抱える、趣味としての課題。

結論。
- 動画の評価。その高さ。その素晴らしさ。その総合的な要約。

参考情報。
- ゲーム音楽動画。Youtubeにおける、私が推奨する、動画提供アカウントの、情報。

私の書籍についての関連情報。
- 私が執筆した全ての書籍。その一覧。
- 私の書籍の内容。それらの自動翻訳のプロセスについて。